

PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 135, onsdag 26. oktober 1994



Redaksjonelt

Endelig kan vi igjen presentere en EDB-frematilt redaksjonelt-spalte i Phobos. Skjønt EDB og EDB, det er nok å ta litt for sterkt i. Det dreier seg tross alt om en ut gammel PC med klissete tastatur...

Når det gjelder været, er det til en forandring ikke stort å melde. Det er bare sabla mørkt utenfor.

Til gjengjeld er det bare halvannen uke til Hexcon, og nå ser det endatil ut til at det virkelig blir noe av den lenge utlovede bussen, noe som delvis har sammenheng med at vi endelig har fått kontakt med Trofe turbusser (billigst i byen blant mer konvensjonelle turbuss-innehavere...) -- noe som krever at en er oppe lenge før hanegal.

Det vil ikke bli stort dyrere enn den maks-prisen på 400 som vi antydte på forhånd, og vi vil selvsagt oppfordre alle til å melde seg på nå. Straks! Helst iforgårs!

Se også en del Hexcon-omtale inne i bladet, både som gjenopptrykk av brosjyren + Ex Cathedra-spalten. Trenger noen tilleggsopplysninger, er det bare å kontakte Herman Ellingsen eller Johannes Berg i styret.

Til slutt: Det er ikke bare Hexcon som er ute med info: Nå er det annonserte nye nummer av ARCON-NYTT altså ute, og den største kongressen her til lands har satt meget strenge frister for arrangører: Skal man avholde en eller annen form for turnering på ARCON 11, må man ha levert et forslag innen 1/12.

Komiteen truer t.o.m. med at de etterhvert vil avlyse rollespillturninger der modulen ikke blir levert inen fristen (8/4) ; om de klarer å gjennomføre det hvis ikke f.x. CALL eller AD&D blir klar i tide, gjenstår vel å se!

Desauten etterlyses det ideer til andre innslag; foredrag, debatter, demo-apill, filmvisninger, miniatyrrangementer eller noe helt annet & kreativt. Og alt dette må gjerne kunne sees i forbindelse med ARCONs 10-årsjubileum. Lykke til med kreativiteten!!

HexCon -94

Se side 2 og 3

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong Herman Ellingsen

Del 40.

Nok en gang finner jeg det på sin plass å påpeke at dette ikke har noe som helst med virkeligheten å gjøre.

Men på den andre side mener jeg fremdeles at det ville være riktig så stilfullt å arrangere et bryllup foran ett fullsatt Sophus Lies auditorium...

Orientekspressen.

Her burde jeg egentlig gjengitt utdrag av vielsesritualet på ungarsk. (Unnskyld: det heter egentlig «magyarsk»! Ungarsk er egentlig en annen betegnelse på språkgruppen ugriske språk.) Dessverre kan jeg ikke et ord ungarsk, og jeg kjenner heller ikke noen ungare, så den tanken må jeg nok slå fra meg. Selv om det egentlig er fristende å bare smelle inn ett eller annet ubegripelig. Nåvel, når jeg likevel undersøker saken i leksikon, ser jeg jo at jeg har misforstått en smule. I motsetning til hva jeg trodde, viser det seg at 61,9 % av befolkningen er romersk-katolske, hvilket innebærer at vielsesritualet forrettes på latin, noe som burde forenkle saken en smule.

Til gjengjeld kan jeg jo ta med at Ungarn offisielt heter «Magyar Népköztársaság», eller sammentrunkket «Magyarország». (Jeg er glad jeg slipper å uttale det...)

Derfor nøyer jeg meg med å fastslå at de to ble (mer eller mindre) forsvarlig smidd i hymnens lenker.

— Er de gift nå? spør Brodvall, rett etter at brudeparet har avkysset hverandre.

— Ja, svarer Sten Hugo, forklarende.

— Det er fint, avrunder Brodvall. Kan vi få noe å spise nå?

Selv om HansO umiddelbart vinker på kelnere, viser det seg vanskelig å ordne. Presten er allerede i ferd med å forrette neste vielse.

— Nei, det går nok ikke, sier Kim stille.

— Hva er det som ikke går, Kim, spør Monica forvirret.

— Nei, det går nok ikke, fortsetter Kim. Ikke på Arcon.

Fortsettes i neste nummer.

HEXCON - 94 HEXCON - 94 HEXCON - 94 HEXCON - 94 HEXCON - 94 HEXCON - 94 HEXCON - 94

History of the World

Tid: Lørdag 1430-1930
Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
Klar deg gjennom noen titalls rikers vekst og fall. Svært enkelt og morsomt spill. Hvis det er nye på programmet du ikke har prøvd før, og du vil ha noe enkelt, kan vi anbefale HoW.

Junta

Tid: Lørdag 0900-1400
Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
Staten det er meg (og IKKE de andre regjeringsmedlemmene). Det er ikke så farlig å være president, så lenge du er millionær i Sveits!

Kremlin

Tid: Lørdag 0900-1400
Lørdag 1430-1930
Søndag 0900-1400 (finale)
Turneringsform: Innledning og finale
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
Maks antall deltagere: 16
Slåss om makta i Sovjet den gang det eksisterte! Vi har to innledende puljer, slik at du står friere til å velge hvilke andre ting du skal spille. Du skal ikke melde deg på mer enn en innledende.

Magic the Gathering

Ingen forhåndspåmelding
Tid: Hele HexCon
Turneringsform: Se under
Forkunnskaper: Både forkunnskaper og kortstokk skaffes av den enkelte spiller
Spillerne organiserer selv kamper mot hverandre når de vil, men hver spiller kan bare spille (turneringsspill) mot hver av de andre spillerne en gang. NB: Selv om turneringen er fort opp til å gå over det meste av HexCon, er det ingen ting i veien for å spille andre turneringer, og å spille de Magic kampene man rekker mellom de andre dagene.

Merchant of Venus

Tid: Lørdag 0900-1400
Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
Reis rundt i galaksen, kjøp billig og selg dyrt. Og ikke la de andre seje lasten din!

New World

Tid: Lørdag 1430-1930
Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
Greit spill om å oppdage, utforske og kolonisere Amerika, selvstøtt med muligheten til å erobre kolonier fra de andre spillerne.

Roadkill

Tid: Fredag 1930-→
Turneringsform: Innledende og finale
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
Kortspill om frontidde landeveiskappløp med bevapnede biler. Vi rekker både innledende runde og finale fredag kveld. Innledende blir med få deltagere på hvert bord, bordsvinnerne møtes til finalen.

Road to the White House

Tid: Lørdag 2230-→
Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Nødvendig
Reis rundt i USA og trykk mange nok hendelser at du blir ditt partis presidentkandidat.

Shogun

Tid: Lørdag 1430-1930
Søndag 0900-1400 (Finale)
Turneringsform: Innledning og finale
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
Maks antall deltagere: 25
1600-tallets Japan var sterkt fraksjonert. Du har ikke tenkt at det skal fortsette, så sett i gang og foren det (under din ledelse naturligvis).

Titan

Tid: Lørdag 2230-→
Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Nødvendig
Rekrutter stadig sterkere undersåtter og slå de andre i hodet før de tar deg!

Wrasslin

Ingen forhåndspåmelding
Tid: Søndag 0900-1400
Turneringsform: Avhengig av antall lag
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
(Regelforklaringen til denne blir 9.00 på søndag, ikke fredag ettermiddag)
Amerikansk fri-bryting! Denne turneringen er for lag på to ("Tag team")

PÅMELDING

Påmeldingsfristen for HexCon - 94 er 21. oktober - 94. Alle som sender postgiroer innen denne dato vil bli registrert som forhåndspåmeldte, og du betaler vanlig pris. Postgiroer sendt etter denne dato vil bli registrert, men du må betale ekstra avgift i døra.

Prisen for forhåndspåmeldte er 150,-. I tillegg kommer 100,- for de som vil være med på middagen. For de som ikke er forhåndspåmeldte vil prisen bli 200,- for hele festivalen eller 100,- per dag.

Du melder deg på ved å sende den vedlagte postgiro-blanketten. På forsiden skal du skrive navn, adressen og gjerne telefonnummeret. Her fyller du også ut riktig beløp. Riktig beløp er 150 kroner hvis du ikke skal delta på middagen, 250 hvis du skal delta på middagen.

På baksiden er det plass for å melde deg på turneringene. Her krysser du av for de arrangementene du vil delta på. Kryss ikke ut mer enn en ting hver pulje. NB! I rommet 22 er det feil plassert, den går egentlig i ledning 22.

Adressen er: ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Adressen er: ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Adressen er: ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Adressen er: ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Adressen er: ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Adressen er: ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Adressen er: ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

HexCon
Postboks 795
7001 Trondheim.
Postgirokonto: 0802 456988

Noen av turneringene har begrensning med plasser (eller antall plasser kan bli begrenset av mangel på spill og spillere). Ved plassmangel får tidligst påmeldte plass. (Folk som har fortrinnsrett fordi en spiller har satt dem opp eller som har spill går foran alle andre.)

Meld deg på de rollespillene du vil spille selv om en spillerer gir deg fortrinnsrett (en spillerer gir deg fortrinnsrett, han melder deg ikke på).

Til slutt: Skriv tydelig! Hvis vi ikke greier å lese navnet ditt kan du ikke regne med å få plass på turneringene du er påmeldt.

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

Eksempel: Anne Hansen ønsker å melde seg på Roadkill, i Rommet kan ingen høre deg le, ADAD (som spillerer i denne turneringen vil hun også bruke retten til å gi Jo A, Ole Dal og Linda Dal fortrinnsrett), Warhammer (som spiller) og banketten. Baksiden av blanketten, hennes blir da sende slik ut:

HexCon -94

	Fredag ettermiddag	Natt til lørdag	Lørdag formiddag	Lørdag ettermiddag
18.00	19.30	24.00 →	9.00 - 14.00	14.30-19.30
Å P N I N G Regei- forklaringer i turnerings- spill (☉)	Britannia kval.1		Junta	Diplomacy kval
	Roadkill		Merchant of Venus	Hist. of the World
	1830		Britannia kval.2	Kremlin kval.2
	Shogun kval.		Kremlin kval.1	New World
	Advanced Civilization			ASL-kurs
	Magic: The Gathering			
	Paranoia	Vampire	AD&D	Warham- mer FRP
		I rommet .. del I	Elfquest	

	Natt til søndag	Søndag formiddag	
20.00	22.30 →	9 9.30	14.30
B A N K E T Forelopig premiering Spørrekon- kurranse	Blood Royale	☉ Circus Maximus	A V S L U T N I N G
	Road to the W. H.	☉ Wrasslin	
	Titan	Kremlin finale	
		Britannia finale	
		Diplomacy finale	
		Magic: The Gathering	
		Shogun finale	
	Call of Cthulhu		
	I rommet... del II	Dreampark	

ROLLESPILL

Hier er en rollespillturnering på HexCon -94 som er for lag på fire personer, og en individuell i Paranoia.

Rollerolleturneringen på spillfestivalen er så stor at det er umulig for oss å skaffe spillere til alle. Derfor må dere selv skaffe dere spillere. Dere vil være sikre på å være med. Dette organiseres på følgende måte. Den som kan tenke seg å være spiller melder seg på som tette. Hver spiller melder seg gir oss antydning til å slippe fem personer til med på turneringen. Spilleren kan selv velge disse personene, og får opp navnene deres nederst på siden av sin påmelding. Disse får fortrinnsrett. (De må også melde seg på på sin egen påmeldingsblankett for å få plass.)

Spillere er selvvelkomne til å melde seg på selv om de først oppførte en annen person med fortrinnsrett.

Hvis du ikke får en spiller til å gi deg fortrinnsrett, kan du likevel melde deg på som spiller og håpe at det blir plass til deg. I fjor hadde slett ikke alle spillerne som meldte seg med seg fem personer, så det ble plass til andre også. Du kan håpe at det samme skjer i år, men vi kan ikke garantere plass til de som ikke selv stiller med spillere.

Så deg sammen med noen andre og del spillerrollen, så får dere alle spille mye. Er dere seks, hvorav en er Warhammer-spiller, en AD&D-spiller og en Call of Cthulhu-spiller, får alle spillerne spille en gang som spiller og to ganger som spiller hver, mens de andre får spille tre ganger hver.

De spillerne som kommer med på turneringen organiserer seg selv i lag. Unntak i Paranoia, som er en turnering for enkeltpersoner og ikke lag, setter vi sammen hvert bord. En spiller blir under turneringen spiller for noen andre enn de hun gav fortrinnsrett.

Det blir kåret et vinnerlag i hver rollespillturnering. Spillere gir hvert lag en poengsum basert på rollespill, kreativitet og om spillerne har hatt det gøy. Laget med høyest poengsum vinner.

De som melder seg på som spillere får scanariet utlevert når de kommer på HexCon. Paranoia-scenariet, som skal spilles fredag ettermiddag, sendes ut på forhånd til de som melder seg som spillere, slik at de rekke å sette seg inn i det.

Du trenger ikke å ha bedre kunnskaper til et spill for å melde deg på som spiller i det enn du trenger for å være spiller hjemmefra.

Advanced Dungeons and Dragons

Tid: Lørdag 9.00-14.00

Arrangør: Jostein "66" Hassel

"The Dungeon of Horror"

Langt ute i Ademarken, ved det forlatte slottet Minas, ryktes det at det finnes en hule fylt til randen av skatter og de uhyggeligste monstre. Kun de modige og dødsforaktende tar å samle en ekspedisjon for å utforske den gamle dverggraven. Og nå er en gruppe med holde eventyrene på vei for å befri landet fra ondskapen (og monstrene for skattene). Men denne gangen vil noen få seg en overraskelse.

Call of Cthulhu

Tid: Lørdag 22.30 →

Arrangør: Lars Roger Moe

Norge 1994. Seks studenter drar på hyttetur. Tradisjonen fra '92 og '93 fortsetter med nok et plagsomt spennende scenarier satt i Norge. Vil du overleve nattens strabaser, og se dagens lys på søndag?

Dreampark

Tid: Søndag 9.30-14.30

Arrangør: Tim Torvén

Hva har Beria med saken å gjøre? Er prøyssernes hemmelige tjenester innblandet? Og hva med den portalen som er åpnet mellom

Historien om Marseille? Spill et medlem av Stavka (tsarens hemmelige polit), departement for arkaisk vitenskap og særlig hendelser, og knekk denne gåten der Horror, Magi og alternative tidslinjer er viktige ingredienser. Relativt systemløs, men noe kunnskap om rollespill og Dreampark-konseptet er ønskelig.

Elfquest

Tid: Lørdag 9.00-14.00

Arrangør: Christopher Sørmo

Rollespill basert på kjent tegneserie av Wendy og Ricard Pine.

Paranoia

Tid: Fredag 19.30-23.30

Arrangør: Inger Høhler og Hilde Austlid

Mine damer og herrer, jeg er Jacobot James. Jeg har blitt betrodde æren av å ledsage Dem til biffingrom 100A for et helt vanlig trobbelskyter-opdrag. Jeg vil ta meg den frihet å understreke at dette er et fullstendig gjennomsnittlig oppdrag som ikke på noen måte avviker fra det som anses for korrekt hva slike oppdrag angår.

Vampire

Tid: Fredag 24.00 →

Arrangør: Sven Tore Mausest

Frankrike 1604. Spillerne er munketretter. Kongen har sendt dem på spiddag opp i Zentstad i alpine. Kongens sommersted ligger her, og det har vært en del "trøbbel" rundt byen i det siste. Dette er et "mortal"-scenario, og spillere bør lese "Hunters hunted".

Warhammer FRP

Tid: Lørdag 14.30-19.30

Arrangør: Egil Gier Brautaset

Vinteren 2194 var Bergsburg brent til grunnet av styrtene til keiser Arnholdt II av Middenland. En ung adelskvinne og best betjent flykter sammen med en kvinne vokter til klosteret i Baselberg, men kjenn aldri fram gjennom vinterstormen. Sheriffen i Baselberg må da organisere letinga.

Historisk bakgrunn:

Frå rundt 1979 var borgarkrig et faktum for alle som levde i Signar sitt imperium. Storbriterne av Middenland, Storbriterne av Talabecland og Storbriterne av Stuland titulerte seg alle i året 2194 som keiser, alle med omtrent same krav på trona (sveinmak, for det meste). Trefninger er det mange av, men nokon stor krig har det ikke vært på flere hundre år. Då mykje av hærstyrkane til dei forskjellige fraksjonane må brukast til å beskytte innbyggjarane i provinsane mot dei stadig meir fremtallige kaosvesena som dukkar opp alle stader.

Hertugdømmet Hochland, på sørsida av Gräffia, er for tida alliert med Talabecland, men Storbriterne av Middenland ser sitt snitt til å få kontroll over nokre av områda i nord og har angripe Bergsburg, som er provinshovudstaden for tida. Hochland vert forsvart styrt frå Talabheim, men den byen er nesten like uinntakeleg som Middenheim.

1830

Tid: Fredag 19.30 →

Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Nødvendig
Spelur på børsen og klatr tog

Advanced Civilization

Tid: Fredag 19.30 →

Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Nødvendig
Fra gammel tid til romertid. Vi forkorter spillet med tre runder. For å bli ferdig.

Blood Royale

Tid: Lørdag 22.30 →

Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Nødvendig
Gift, forhandl, krig og handl deg til et stort rike i middelalderens Europa.

KORT- OG BRETTSPILL

HexCon -94 har et stort utvalg av brettspillturneringer. Totalt 15 brettspillturneringer arrangeres i tillegg til Magic: The Gathering som går under hele festivalen. Wrasslin er for lag, alle de andre er for enkeltpersoner. Der det ikke står noe annet, er det ingen begrensning med hensyn på antall deltagere.

De fleste turneringene går over bare en runde. Dette gjør vi for å tilby deltagere en mest mulig fleksibel festival. At turneringen går over bare en runde betyr IKKE at antall deltagere er begrenset til ett bord. Det betyr at vi kårer den beste bordvinner til turneringssvinner. Regler for å skille mellom bordvinnere vil være tilgjengelig for alle spillere på festivalen. Stort sett betyr det å se hvem som har gjort det relativt best.

I de turneringene som har innledende runde og finale er det vanlig turneringssystem, hvor bordvinnere i innledende runde møtes i finalen.

I tillegg som alle finalene går samtidig, og det er mulig å kvalifisere seg i flere må du velge på lørdag kveld hvilken finale du vil spille. Dette åpner også for finalistedtagelse for mer enn to personer tilfelle, så følg med når finalistedtagelse leses opp ved muddagen.)

Magic: The Gathering har en spesiell turneringsform, se under.

For de spillene som ikke krever forkunnskaper gir vi en innføring i reglene. Alle regler blir gjennomgått fredag kveld mellom 18 og 19.30 (for ikke å bruke av turneringstid til regelgjennnngang). Ønsker du regelutdanning i mer enn ett spill skal vi kunne ordne det, bare si fra så fort som mulig. Nærmere opplysninger gir på HexCon.

Ta med spill! Plassen på brettspillturneringene kan bli begrenset hvis vi mangler spill. I så fall vil folk som har med spill få fortrinnsrett. Ta derfor med spill.

Brittuntnin

Tid: Lørdag 14.30-19.00

Søndag 09.00-14.00 (Finale)

Turneringsform: Innledning og finale
Forkunnskaper: Nødvendig
Maks antall deltagere: 16
Rule Britannia - til neste invasjon kommer og tar deg.

Circus Maximus

Ingen forhåndspåmelding

Tid: Søndag 09.00-14.00

Turneringsform: En runde
Forkunnskaper: Ikke nødvendig
(Regelforklaringen til denne blir 9.00 på søndag, ikke fredag ettermiddag.)
Maks antall deltagere: 12
Hesteveddeløp i Rom med råne triks.

Diplomacy

Tid: Lørdag 09.00-14.00

Søndag 09.00-14.00 (Finale)

Turneringsform: Innledning og finale
Forkunnskaper: Nødvendig
Maks antall deltagere: 49
Eksperter eller du i pre-WWI Europa. Ikke stol på naboen!

EX CATHEDRA

Dette er ikke første gangen jeg skriver en innstendig oppfordring til våre medlemmer om å bli med på Ares' tradisjonsrike busstur hver november, til Hexcon og Trondheim; det blir forhåpentligvis heller ikke den siste. Men skulle vi få like store vanskeligheter som det har vært de siste to årene med å fylle bussen vår, kan det jo hende vi ikke gidder å prøve flere ganger. Ifjor måtte vi kansellere i siste liten, slik at de som ville oppover måtte leie bil/ta toget på egenhånd. Denne gangen ser det bedre ut, i & med at den bussen vi nå har fått forhandlet oss frem til, vil være lønnsom med ca. 20 passasjerer ved en antydning på 440 kr. tur/retur (det koster 25% mer og vel så det med toget, selv om man har studiemoderasjon). Og 20 stykker som skal avgårde, det har vi nok nå. Men for hver eneste en som melder seg utover dette antallet, vil jo prisen synke. Altså får vi håpe at en rekke av dere i "vet ikke"-, "tror ikke jeg får råd"- eller "spør meg uken før"-kategorien kan bli med. Si fra til undertegnede, eller et annet styremedlem. Men gjør det NÅ, slik at dere er sikret plass.

Ellers er det jo all mulig grunn til å oppfordre om egenaktivitet på en slik tur, og som et minimum om følgende: Kom med forslag til ting vi kan gjøre underveis! Det stadig like festlige

EXTREMELY BASIC SIMPLIFIED NUCLEAR WAR (Advanced Version) vil selvsagt bli spilt. Og kanskje vil bussen nok en gang bli åstedet for slike vellykkede turneringer som MIRKRIST eller Bonde-DIPLOMACY (begge selvsagt copyright og TM: TM, om man skjønner det). Vi ser også frem til en innlagt AlvCon, med samt sneballkrig... Men ellers ønsker vi oss mest at de kreative hjernene i Ares skal kunne finne på noe mer spennende å tilbringe turen med enn en eneste lang MAGIC-turnering. På grunn av problemene med å få til en buss ifjor, blir det en enklere standard på den vi fikser i år: Dermed ingen do, og muligens heller ingen video. Men altså desto mer rom for spilling og annen egenaktivitet.

Når det gjelder virksomheten her i klubben fremover, så håper vi at det skal bli oppslutning både om turneringer (husk BRITANNIA 2/11!) og andre aktiviteter -- lever f.eks. inn trekk til Kim Strandebøs utmerkede PBA-spill. Vi sees på Hexcon?!?

Johannes H. Berg